保証書

商品名		てくてくエンジェルPocket
保証期間		ご購入日より6ヶ月
お客様	お名前	
	ご住所	
	電話番号	（　　）
販売店名 住所 TEL		（　　） 販売店印
ご購入年月日		年　月　日

●本保証書は日本国内においてのみ有効です。また、本保証書の再発行は致しませんので大切に保管してください。
●本保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありません。

キリトリ線

日本国内専用
For Japan Only

©2006 HUDSON SOFT

teku teku angel
Pocket

育成散歩計 てくてくエンジェルPocket
取扱説明書

HUDSON®

このたびは株式会社ハドソンの「てくてくエンジェルPocket」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用の前にかならずこの取扱説明書をお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。またご使用になる方が低年齢のお子様の場合は、保護者の方がよく読んで説明してください。なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

⚠ 安全上の注意

- 体調が悪いときや疲れているときは無理な歩行はおやめください。
- 歩きながらや運転中の操作は絶対にしないでください。けがや事故の原因となる恐れがあり、危険です。
- 本体を床などに置かないでください。あやまって踏んで壊したり、壊れた破片などでけがをする恐れがあります。
- 本体をズボンなどのうしろのポケットに入れてご使用になりますと、液晶画面や本体を破損したり、壊れた破片などでけがをする恐れがあります。
- 本体の落下や紛失防止のために、本体と共にクリップ付きストラップやネックストラップなどをご使用ください。

小さいお子様(特に3才未満)には次のことを特に注意してください。

- 本体や電池を小さいお子様の手の届くところに置かないでください。小さいお子様が本体や電池で遊んだり、口に入れたり、なめたりしないよう注意してください。
- リチウム電池(CR2032)、電池ブタなどの誤飲事故に注意してください。(リチウム電池(CR2032)を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。次のことに注意してください。)
- リチウム電池(CR2032)の交換は保護者の方が行ってください。
- リチウム電池(CR2032)のプラス/マイナスを正しくセットしてください。
- リチウム電池(CR2032)をショートさせたり充電・分解・加熱・火の中に入れたりしないでください。
- 万一、リチウム電池(CR2032)を飲み込んだときや、リチウム電池(CR2032)から漏れた液が目に入ったときは、すぐに医師に相談してください。
- リチウム電池(CR2032)から漏れた液が皮膚や服についたときは水で洗ってください。
- 使い切った電池はすぐに新しいものと交換してください。
- 長期間使用しないときは電池をはずしてください。

⚠使用上の注意

保護者の方は、かならずお読みください。

- 本商品は精密な電子部品で構成されています。落としたり、水やその他の液体に入れたり、汚したりしないでください。また極端な高温・高湿・低温になるところでの使用、保管はしないでください。
- 液晶画面にキズや汚れを付けないよう充分注意してください。
液晶表示素子はガラス製品です。ガラスは一般的にカケ、割れを起こしやすい性質がありますので強い衝撃を与えた場合、破損することがあります。取り扱いには充分注意してください。LCDのセルが万一破損し、中の液晶(液体)が漏れた場合、液晶を吸い込んだり飲み込んだりしないでください。もし液晶が手や衣服などに付いた場合は直ちに拭きとり、石けんなどで水洗いしてください。
- 機器の清掃はかわいたやわらかい布で軽く拭きとってください。ベンジン、シンナーなどの薬品は、機器破損の恐れがあるので使用しないでください。
- 本体は焼却しないでください。燃やすと爆発や有毒ガス発生の恐れがあります。廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。
- 本体の分解・改造やご自身での修理は絶対にしないでください。修理などをお受けできなくなる場合があります。
- 本体に取り付けたストラップなどを持って振り回さないでください。

てくてくエンジェルPocketって？

育成散歩計"てくてくエンジェル"が"Pocket"に！

"てくてくエンジェル"は、あなたが歩くことによって育ってゆく、謎の不定形生物"ジェル君"を"天使"にしてあげることが目的の"育成散歩計"です。

ジェル君は、あなたが毎日歩けばすくすくと育ってゆきますが、サボってばかりいると家出してしまいます。

ジェル君を育てるために、むずかしいことは何もありません。
"てくてくエンジェルPocket"を、ポケットやカバンにいれて、歩くだけでOKです。

今日から"てくてくエンジェルPocket"を持って、おでかけしましょう。
そしてジェル君と一緒にウォーキングを楽しみましょう！

そして、ジェル君を天使に育ててあげたとき、きっとあなたにも健康な体がプレゼントされていることでしょう。

もくじ

てくてくエンジェルPocketって? ・・・・・・・・・・・・・・・4
ゲームのながれ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・6
各部の名称と操作方法 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・8
　ストラップの付けかた ・・・・・・・・・・・・・・・・・・9
電池交換方法 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・10
初期設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・11
画面の見かた ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・15
身に付けかた ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・19
ジェル君モード ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・21
おさんぽモード ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・22
夜にてくてくする人のために ・・・・・・・・・・・・・・・・23
GEMについて ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・23
スロットゲーム ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・24
てくてくQ&A ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・25
故障かな?と思ったら… ・・・・・・・・・・・・・・・・・・28

※商品についてのお問い合わせ先は29ページを見てください。

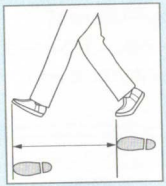
ゲームのながれ

『てくてくエンジェルPocket』は次のようなながれで、ゲームが進行していきます。特に、はじめて遊ぶときはSTEP1からはじめてください。

STEP1.準備する

❶ 体重と歩幅を測る

歩数計で距離や消費カロリーを計算するために、体重と歩幅を入力します。前もって測りメモしておきましょう。



歩幅の測りかた

普段のペースで歩いたときの"つま先からつま先までの距離"を測ってメモしてください。また、普段通りに10歩分歩いて距離を測り、その距離を10で割って1歩の歩幅を測ると、より正確な歩幅が測れます。

❷ 各部名称と操作方法を覚える ・・・・・・・・・・・くわしくは8ページ
❸ 初期設定をする ・・・・・・・・・・・・・・・・・くわしくは11ページ
❹ 画面の見かたを覚える ・・・・・・・・・・・・・くわしくは15ページ

STEP2へつづく

STEP2.身に付けて歩く

❺ 身に付けかた・・・・・・・・・・・・・・・・・くわしくは19ページ

❻ 各モードを楽しむ

『てくてくエンジェルPocket』には次の3つのモードがあります。

ジェル君モード・・・・・・・・・・・・・・・・くわしくは21ページ
運動日数や1日の歩数ノルマを設定し、その達成結果に応じて謎の不定形生物『ジェル君』が成長していくモードです。

おさんぽモード・・・・・・・・・・・・・・・・くわしくは22ページ
時間や運動日数に関係なく、あなたが歩けば歩くほど『サポテン君』が成長するモードです。終了させるまで歩数をカウントし続けます。

スロットゲーム・・・・・・・・・・・・・・・・くわしくは24ページ
スロットゲームが遊べます。歩数とは関係のないゲームなので、ちょっとした息抜きができます。

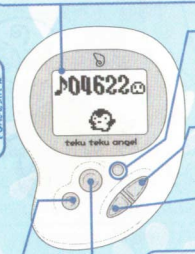
STEP3.結果を記録する

『てくてくエンジェルPocket』は日付けや歩数、ジェル君の状態などを12文字のパスワードとして表示できます。これをニンテンドーDS用ソフト『DSてくてく日記』に入力すれば、成長の記録や、歩数の記録をグラフで確認することができます。パスワードの表示については**15〜18ページ**。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

各部の名称と操作方法

液晶画面 あなたの歩いた歩数やジェル君の成長を見ることができます。



本体表面

リセットボタン
ゲームを初期状態に戻します。先の細い棒（つまようじのうしろなど）で軽く押すようにしてください。

方向キー上
主に表示された画面や項目、数値などを進めます。

方向キー下
主に表示された画面や項目、数値などを戻します。

Aボタン 主に項目の決定、次の画面に進むときに使います。

Bボタン 主に項目のキャンセル、前の画面に戻るときに使います。

●特殊なボタン操作

お休み画面にする：基本画面でBボタンを押しながらAボタンを押してください。
お休み画面について、くわしくは**18ページ**。

おさんぽモードにする：基本画面でBボタンを約2秒間押しっぱなしにしてください。
おさんぽモードについて、くわしくは**22ページ**。

電池ブタのネジ

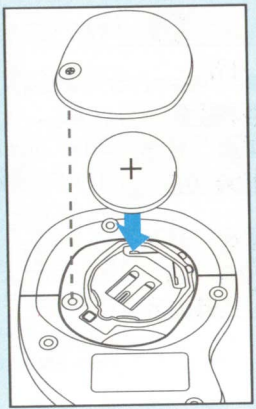
このネジ以外は、はずさないでください。

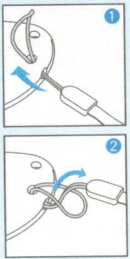
電池ブタ

電池ブタはネジ1本で固定しています。**ネジは電池ブタから取れないようになっていますので、無理矢理引っ張って取らないでください。**

●電池の交換方法

まず電池ブタをはずします。ネジ1本を市販の精密ドライバーではずすと電池ブタが開きます。消耗した電池を取り出し、新しい電池（CR2032）1個をプラス/マイナスを間違えないようにセットしてください。電池を交換したら電池ブタを元に戻し、ネジを止めてください。**なお電池交換後は必ずリセットボタンを押してください。**





ストラップ穴

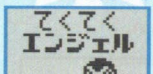
ストラップ穴は本体の下部にあります。ここに携帯電話などのストラップ(ひも)、を通して本体を吊り下げることができます。

●ストラップの付けかた

左の図のように❶ストラップのヒモを通して、できた輪の中に、❷ストラップ本体を通し、引っ張ってください。

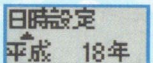
初期設定

●ゲームを始める前に必ずリセットボタンを押してください。



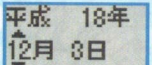
リセットボタンは先の細い棒（つまようじのうしろなど）で軽く押すようにしてください。オープニング・デモが始まります。終了後、Aボタンを押してください。

●次に現在の日付けと時刻を入力します。



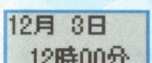
<1.年号>

年号を入力してください。方向キー上下で『平成』と『西暦』が切り替わります。好きな方を選んでAボタンを押してください。



<2.年月日>

現在の日付を入力してください。方向キーの上を押すと数字が増え、下を押すと数字が減ります。押しっぱなしにすると数字が早く進みます。Aボタンを押すと決定、Bボタンを押すとひとつ前の項目に戻ります。



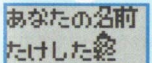
<3.時刻>

現在の時刻を入力してください。方向キーの上を押すと数字が増え、下を押すと数字が減ります。

※時刻は24時間表示です。たとえば午後3時半なら15時30分と入力してください。

※全て入力し終わると『設定終り？』という表示が出ます。決定するときはAボタン、訂正したいときはBボタンを押してください。

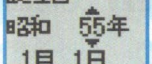
●あなたの個人データを入力します。



<4.あなたの名前>

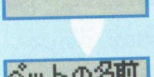
方向キーの上を押すと次のような順序でひらがなが表示されます。方向キーの下で逆に進みます。Aボタンで文字を決定し、Bボタンを押すと戻ります。名前は6文字まで入力できます。入力を終了するときは『終』という文字を選んでAボタンを押してください。

文字は『あ〜ん』→『が〜ぼ（濁音）』→『ぱ〜ぽ（半濁音）』→『ぁ〜っ（小さなひらがな）』→『〜』→『終』→空白の順に表示されます。



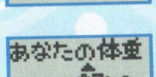
<5.あなたの誕生日>

誕生日になるとジェル君が『おめでとう』メッセージでお祝いしてくれます。入力方法は2.年月日と同じです。



<6.あなたの性別>

方向キーの上下で『女性』と『男性』が切り替わります。選んだ後、Aボタンを押して決めてください。



<7.ペット(キャラクター)の名前>

ジェル君にも素敵な名前を付けてあげてください。入力方法は<4.あなたの名前>と同じです。

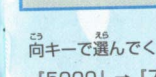
<8.あなたの体重>

消費カロリーを計算するために使われるデータですのでなるべく正確な体重を入力してください。方向キーで数字を選んでください。方向キーの上で数字が増え、方向キーの下で数字が減ります。決定したいときはAボタンを押してください。

※この数値がゲーム中に表示されることはありません。

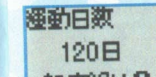
<9.あなたの歩幅>

歩いた距離を計算するために使われます。入力方法は<8.あなたの体重>と同じです。



<10.設定歩数>

毎日の歩数ノルマを設定します。『自動』を選ぶとあなたの歩くベースから判断して無理のないノルマを自動的に設定します。歩数ノルマを自分で設定したい場合は方向キーで選んでください。方向キーの上を押すと『1000』→『3000』→『5000』→『7000』→『10000』→『13000』→『15000』→『20000』の順に歩数ノルマが表示されます。選択後、Aボタンを押して決定してください。



<11.運動日数>

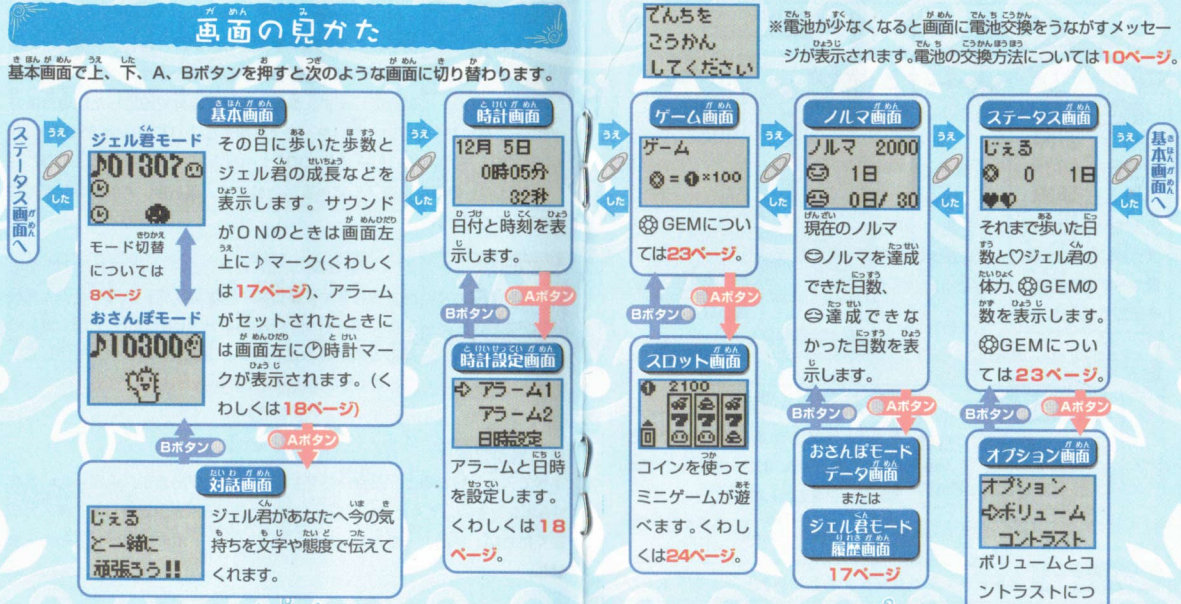
ジェル君を育てる日数を設定します。方向キーの上を押すと『30日』→『60日』→『90日』→『120日』の順に日数が表示されます。選択後、Aボタンを押して決定してください。**運動日数が長ければ長いほど、色々なジェル君を見ることができます。**

●初期設定終了

すべて入力し終わると『設定終り？』という表示が出ます。決定したいときはAボタンを押してください。訂正したいときはBボタンを押して、再入力してください。なお、一度入力したデータはリセットボタンを押しても消えません。

画面の見かた

基本画面で上、下、A、Bボタンを押すと次のような画面に切り替わります。



でんちを
こうかん
してください

※電池が少なくなると画面に電池交換をうながすメッセージが表示されます。電池の交換方法については10ページ。

ノルマ画面

※ジェル君モードのとき

Bボタン / Aボタン

※おさんぽモードのとき

履歴画面

方向キーの上下を押すと歩いた歩数の履歴や今までの総歩数を確認できます。

Bボタン / Aボタン

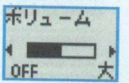
Aボタンか Bボタン

オプション

コントラスト

画面のコントラスト調節です。方向キー上下で選び、Aボタンで決定してください。

ボリューム



サウンドの音量を方向キー上下で選び、Aボタンで決定してください。OFFを選ぶと音が鳴らなくなります。

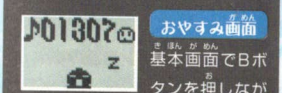
データ画面

ジェル君モード　おさんぽモード

歩数から計算した距離と消費カロリーを表示します。ジェル君モードではその日のデータを、おさんぽモードでは累計データを表示します。

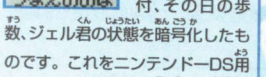
Aボタン ※ジェル君モードのときだけ

パスワード画面



おやすみ画面

基本画面でBボタンを押しながらAボタンを押すとおやすみ画面になります。おやすみ中は歩数のカウントはされません。Aボタンを押すとジェル君が起きます。昼間に眠らせるとジェル君が勝手に起き出してしまうことがあります。



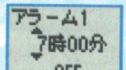
パスワード画面

パスワードは日付、その日の歩数、ジェル君の状態を暗号化したものです。これをニンテンドーDS用ソフト『DSてくてく日記』に入力して記録することができます。

くわしくは『DSてくてく日記』の取扱説明書を参照してください。

●時計設定について

アラーム



アラームを鳴らす時刻を最大2つ設定できます。「アラーム1」または「アラーム2」を選んで時刻を設定してください。

日時設定

はじめてゲームをする前や、設定した日時を変更したいときに「日時設定」を選んで設定してください。

※日付を変更すると履歴画面に記録される日付が継続しなくなります。

※アラーム、日時の設定の操作方法は初期設定と同じです。くわしくは11～12ページ。

※アラームを設定した数だけ、基本画面に🕒時計マークが表示されます。

身に付けかた

●シャツの胸ポケット、またはズボンの前のポケットなどに入れる

落下防止のため、本体にクリップ付きのストラップを取り付け、クリップをポケットのフチにつけるなどしてください。

※ズボンのうしろのポケットには入れないでください。うしろのポケットに入れたまま座ると、本体が壊れてしまう可能性があります。

●カバンに入れる

カバンのポケットや仕切りの中に、本体を地面に対して垂直になるように入れてください。

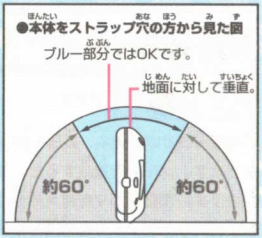
※カバンを大きく揺らしたり、カバンの中にほかのものといっしょに入れたり、本体を地面に対して水平に入れたりすると、正確に歩数を測れないことがあります。

カバンや衣服のポケットの位置によっては誤差が発生する場合があります。誤差が大きい場合、本体を入れる場所を変えてカウントチェックをして、正確に測れる位置で使用してください。カウントチェックについて、くわしくは**27ページ**Q11。

●次のような場合は、正しく歩数を計測できない場合があります。

- 歩きながらボタン操作をしたとき。
- 本体が地面に対して垂直になっていないとき。
- 本体が地面に対して約60度以下や水平のとき。

右のイラストのグレー部分に、本体がかたむいている場合や水平に置いているときは正しく歩数をはかれません。



※地面に対して本体の正面が垂直であれば、正しくカウントできます。

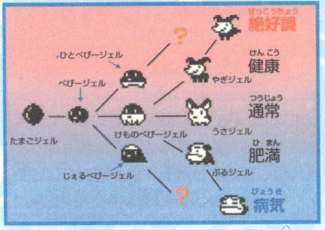
●次のような不規則な動きや歩行、また、ウォーキング以外のスポーツなどでご使用のときも、正しく歩数を計測できない場合があります。

- ジョギングをしたとき。
- スリ足のような歩き方や、サンダル、下駄、ぞうりなどの履物での歩行。
- 混雑した街中を歩くときなどの歩行の乱れ。
- 上下運動や振動の多い場所で使用したとき。
- 乗り物に乗車中の上下振動または横ブレ。
- 立ったり、座ったりする動作や、階段や急斜面の昇り降り。
- 本体が不規則に動くとき。
  足や腰にあたって不規則な動きをしているカバンの中。
  腰やカバンから本体をぶらさげたとき。

ジェル君モード

運動日数や1日の歩数ノルマを設定し、その達成結果に応じて謎の不定形生物『ジェル君』が成長していくモードです。

このモードでは期間中、毎日午前0時に歩数がリセットされ、自動的に0歩になります。ノルマを達成すると、ジェル君がどんどん健康になって成長していきます。またノルマを越えて歩くと『絶好調』になる場合もあります。しかし、あなたがノルマを達成しないとジェル君はやがて『肥満』や『病気』になり、最悪の場合、書き置きの手紙を残して家出してしまいます。毎日頑張って歩いて、ジェル君を最終目標の『エンジェル』に成長させれば、きっとあなた自身にも健康的な体がプレゼントされていることでしょう。



ジェル君成長のヒミツ

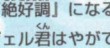
たまごジェルからスタートし、1000歩以上歩くとべビージェルに進化します。それ以外の進化の法則は、ぜひあなた自身が歩いて解明してみてください。

おさんぽモード

おさんぽモードは歩けば歩くほど『サポテン君』が成長するモードです。時間や設定期間に関係なく、あなたが終了させるまでずっと歩数をカウントし続けます。

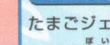
おさんぽモードの始めかた

基本画面でBボタンを約2秒間押しっぱなしにすると、おさんぽモードの選択画面が表示されます。



選択画面で「する」を選ぶと画面にサポテン君が現れます。おさんぽモード中は歩数カウントの右側にあるアイコンがサポテンの絵に変化します。サポテン君はあなたが1キロ歩くごとに成長し、10キロ歩くと天使になります。天使になったサポテン君は、その後星になって画面右に表示され、新しいサポテン君が誕生します。

ジェル君モードへの切り替え



サポテン君の育成は、ジェル君の育成と同時にできます。ジェル君の様子を見たくなったら、Bボタンを約2秒間押しっぱなしにしてください。次のメニューのどちらかを選んでください。

「つづける」……ジェル君モードの画面に切り替わります。ジェル君モードと並行しておさんぽモードの歩数もカウントします。

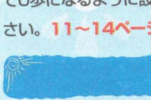
「やめる」……おさんぽモードは0歩になり、ジェル君モードの歩数だけカウントします。

夜にてくてくする人のために

『てくてくエンジェルPocket』は通常、1日の歩数が午前0時に自動的に0歩になるように設定されていますが、夜にてくてくする人のために、昼の12時で0歩になるように設定を変更できます。

リセットボタンを押して、オープニングデモ終了後Bボタンを約5秒間押すと、タイトル画面が反転して、星マークが右上に表示されます。これで歩数が昼の12時で0歩になるように設定を変更できました。以後は通常通り初期設定をしてください。11~14ページ。

GEMについて



あなたが設定したノルマを越えて歩くとGEM（宝石）が増えます。GEMはジェル君の大好物なので、これが増えるとジェル君がごきげんになり、メッセージの内容が変化したり、ジェル君が絶好調になったりします。絶好調のジェル君は一日にちょっとだけGEMを食べています。

ジェル君が天使になるためにも大切な要素です。天使になったジェル君も毎日GEMを食べています。GEMの数はステータス画面で見ることができ、スロットゲームで増やすことができます。スロットゲームについては24ページ。

スロットゲーム

スロットゲームはコインをかけて遊びます。コインが100枚増えるとGEMが1個増えます。逆にコインが100枚減るとGEMも1個減ってしまうのでご注意ください。

スロットゲームの愉めかた

はじめ、コインを1000枚持っています。方向キーの上下でコインを入れ、スロットを回転させます。各スロットはAボタンを押して停止させることができます。横かななめに同じ絵柄がそろうとコインが増えます。一回のゲームでコインを3枚使います。ゲームをやめたい時はBボタンを押してください。

※手持ちのコインがないときでもゲームは遊べますが、その場合絵柄がそろってもコインは増えません。

スロットの役紹介

・・・・・・・・・・コイン2枚up。
・・・・・・・・・・コイン8枚up。
・・・・・・・・・・コイン15枚up。
・・・・・・・・・・コイン120枚up。
・・・・・・・・・・コイン360枚up。

てくてくQ&A

Q.1 夜の12時を過ぎたら歩数カウントが0になってしまいました。

ans.1 『てくてくエンジェルPocket』はその日に歩いた歩数だけをカウントしてあなたがノルマを達成したか、しなかったかを判断しています。このため午前0時になると、歩数は自動的にリセットされ0歩になります。

Q.2 画面が消えてしまったのですが・・・

ans.2 『てくてくエンジェルPocket』は省電力機構を使用しています。このため一定時間何も操作していない場合は自動的に画面が消えるようになっています。Aボタンを押せば画面が表示されます。画面が消えているときでも歩数はきちんとカウントされていますので安心してください。

Q.3 電車に乗っただけで歩数が増えてしまうのですが・・・

ans.3 歩数計は本体に内蔵されたセンサーで振動を感知してカウントする仕組みになっています。従って歩行以外の振動によってもセンサーが働き、歩数としてカウントされてしまうことがあります。その場合はジェル君を眠らせておけば、その間の歩数カウントは増えません。

くわしくは18ページ。

Q.4 ジェル君成長のひみつやメッセージについて教えてください。

ans.4 取扱説明書および弊社ホームページ以外でのご案内は行っていません。ジェル君と一緒に歩いて試してみてください。

Q.5 ジェル君が家出してしまいました。どうしたらいいですか？

ans.5 残念ながらはじめから育て直すしかありません。リトライ画面からゲームを再開してください。このときジェル君からのお手紙の後にも、パスワードが表示されます。記録を残したい場合は忘れずにメモしてください。※初期設定で入力したあなたの個人データは残っています。

Q.6 音がうるさいので、なんとかしたいです・・・

ans.6 オプション画面で『ボリューム』を選ぶと音を小さくしたりOFFにしたりできます。くわしくは17ページ。

Q.7 設定日数を長くすると何かいいことがありますか？

ans.7 設定日数が長ければ長いほど、ジェル君の成長をより多く見ることができます。設定日数ごとに特別なキャラクターやメッセージも用意してありますので、ぜひ全部の日数で遊んでみてください。

Q.8 ジェル君が苦しそうな顔をしたまま動かないのですが・・・

ans.8 ステータス画面でジェル君のライフ（ハートの数）を確認してみてください。減っている場合は『病気』の可能性があります。これを治すためには、あなたが歩くしかありません。ジェル君のためにも頑張ってください。

Q.9 名前はちゃんと考えた方がいいですか？

ans.9 もちろんです。いい加減な名前を付けてしまうと、ジェル君から手紙をもらったときにガッカリしてしまいます。また、あなたの名前とジェル君の名前を同じにしてしまうと、誰から誰にあてて手紙が来たのか混乱してしまいます。なお、名前を空白にするとユーザーの名前は「てくてく」に、ジェル君の名前は「じぇる」に自動的に入力されますのでご注意ください。

Q.10 オプション画面でコントラストを「濃」にしても画面が薄いままです。

ans.10 電池切れの可能性があります。10ページの「電池交換について」を良く読んで本体の電池を交換してみてください。電池交換後は必ずリセットボタンを押してからゲームを始めてください。

Q.11 カウントが実際の歩数と合わないのですが・・・

ans.11 歩数は目安としてカウントのチェックをしていただければと思います。正しくカウントされているかどうかを調べるには次のような手順で歩いてみて、比較してみてください。

1. 『てくてくエンジェルPocket』本体をポケットに入れ、約5秒間その場で静止する。
2. 100歩歩く。
3. 立ち止まり、約5秒間その場で静止してから本体を取り出す。

※歩き方や道の状況などによって、誤差が生じることがあります。

●本体仕様

液　晶：モノクロ液晶	歩数検知：加速度検知方式
時　計：平均月差±60秒以内（常温）	
電池寿命：約6ヶ月（LCD点灯時間を1日2時間、1日1万歩、ブザーを1日20分鳴らした場合）	
使用電池：リチウムボタン電池1個 CR2032（テスト用）	

加速度センサーを使用しているため、ご使用後すぐには歩数がカウントされず、ある一定のタイミングでまとめて歩数がカウントされることがあります。

※内蔵電池はテスト用ですので、お客様が購入してから6ヶ月間の電池寿命は保証しておりません。あらかじめご了承ください。

●おことわり

ハドソンでは、お客様により良い商品をお届けするため常に研究・調査・改良を行っております。同一商品でも予告なく仕様の変更をする場合がありますのでご了承ください。

故障かな？と思ったら・・・

「てくてくエンジェルPocket」購入店またはハドソンゲームサポートセンターまでお問い合わせください。ご連絡先は29ページ。お問い合わせの前に、次のことをご確認くださいますようお願いいたします。

- 調子がおかしい場合、取扱説明書をよく読んでお調べください。
- 購入日、故障発生日、できるだけくわしい症状をメモに書いて、ご用意ください。

つづく

■■■この商品に関するお問い合わせは下記まで■■■

ハドソンゲームサポートセンター

ナビダイヤル **0570−00−4622**

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。受付時間/13:00〜17:30(土・日・祝祭日を除く)

※ナビダイヤルがご利用できない場合は**011-821-7015**へおかけ下さい。

●お問い合わせ後の交換・修理のための発送先は次の宛先にお願いいたします。

〒107-8446　東京都港区赤坂9丁目7番2号 ミッドタウン・イースト

株式会社ハドソン　商品サービスセンター

※弊社へのお問い合わせ電話料金および発送料金は、原則としてお客様のご負担となりますので、あらかじめご了承ください。

《保存データの消失について》

電池の消耗、電池交換によってキャラクターの記録(保存データ)は消失します。また、その他の故障によっても保存データは消失することがあります。保存データ消失に伴ういかなる損害についても当社は一切責任を負いかねますのであらかじめご了承ください。

《お客様の個人情報について》

商品に関するお問い合わせの際や保証書のために、当社にご提供いただいたお客様の個人情報は、本商品の修理・交換以外の目的のための利用はいたしません。

キリトリ線

保証規定

《保証期間中の修理》

1. 万一故障が発生した場合は、ハドソンゲームサポートセンターにお問い合わせの上、その指示に従い、製品に本保証書と故障の状況を書いた書面を添付し、お買い上げの販売店または商品サービスセンター宛にお送りください。
2. 修理ご依頼品を発送される際は、適切に梱包したうえ、紛失防止のため簡易書留等でお送りください。配送中の事故、紛失に関しては当社では責任は負いかねますので、ご了承ください。
3. 保証期間内であっても以下の場合は修理、交換、保証はできませんのであらかじめご了承ください。
   - ❶ 誤った使用、製品の乱用、取扱不注意及び取扱説明書の記載に反した使用方法による故障。
   - ❷ 製品の分解、改造及び不当な修理に起因する故障。
   - ❸ 使用中、保管中または運搬中に生じたキズまたは落下等による故障及び損傷。
   - ❹ 火災、地震、水害などの災害に起因する故障及び盗難等に起因する故障。
   - ❺ 故障原因が本製品自体に起因するものではない場合。
   - ❻ 本保証書の提出がない場合。